

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU “KOMIK KUCING”
KOMIK STRIP CARA MERAWAT KUCING**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2016

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN BUKU “KOMIK KUCING” KOMIK STRIP CARA MERAWAT KUCING

Diajukan oleh Rimba Ranu Wiwaha, NIM 0911883024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada:

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/ Anggota

Terra Bajraghosa, M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/ Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 1 003

Kaprodi DKV/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 1959082 198803 2002

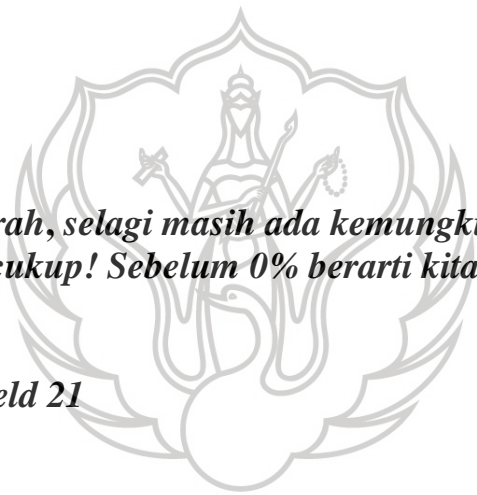
PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 24 Juli 2016
Yang membuat pernyataan,

Rimba Ranu Wiwaha
NIM: 0911883024



“Jangan menyerah, selagi masih ada kemungkinan walau itu hanya 0,1% itu sudah cukup! Sebelum 0% berarti kita masih belum gagal.”

Hiruma, Eyeshield 21



Skripsi ini saya persembahkan kepada

Keluarga Tercinta

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang tak pernah terhenti terucap, dikarenakan oleh dan atas karunia dan anugerah-Nya Tugas Akhir karya desain ini dapat terselesaikan dengan baik serta tepat pada waktunya.

Terimakasih kepada Negara Republik Indonesia yang tercinta lewat lembaganya Institut Seni Indonesia Yogyakarta, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsinya yang mengangkat tema mengenai “Komik Kucing, Komik Strip Cara Merawat Kucing”

Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari orang-orang yang ahli. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya yang ditujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya desain ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Nabi Muhammad SAW dengan segenap mukjizat dan teladannya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Baskoro SB, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta, sekaligus Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
7. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah sabar dalam membantu dan memberikan arahan, membimbing, memotivasi, serta membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.

8. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. Selaku Cognate / Penguji Ahli yang sudah banyak membantu dan memberi titik terang setelah sidang.
9. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah banyak memberikan pengarahan dalam menjalani masa studi.
10. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis.
11. Kepada Bapak Wiharjanto dan Ibu Budi Sulistyowati selaku orang tua penulis, Keluarga besar dan Saudara yang tak lelah untuk mendukung dan memberi doa, semangat motivasi, serta selalu mengingatkan, sehingga bisa meraih segala cita-cita.
12. Adik kandung tercinta: Adinda Dwita Charrisma, kakak sepupu: mbak Wulan dan mbak Siska, adik sepupu: Muna, Sari, Rifa, Ilham, Martin, Giok, Citra, Noel, Angelica, Gladis, Arimbi, Salsa dan Dafa yang selalu mendukung dan menghibur dalam hari-hari penulis dalam mengejar cita-citanya.
13. Yusup Amy “Amos”, Sudarmanto, Restu Yudha, Ronang, Surya “Uyak” Saputra, Namuri, Iko, Dody, Harris, Hanif, Farady “Doel Kambink”, Yosi, Tommy, Dandi, Nova, Novaria Fajar, Fajareka, Sidiq, Bangun, Alex, Ditya “Toez”, Dito, Hendy “Kecap”, Agung Budi, Rony, Icak, Wisnu, Bram, Ebrina, Ida, Sephia, Felix, Ridwan, Yayuk, Nervi, Sekar, Endy, Dewik, Helen, Agiz, Wanna, Rifqi, Afif, Raudhul “Uqi” Rizky, Yongki, Panggih, Adi, Uzak, Ega, Iwan, Edy, Nain, Rifky, Abdurahman “Kodil”, Angga Kecil, Angga Gendut, Akbar, Subkhan “Reog”, Aby serta teman-teman seangkatan 2009 yang tak bisa disebutkan satu persatu yang selalu mambantu, menghibur, bersenda gurau dan memberikan semangat.
14. Teman-teman yang bersamaan menempuh Tugas Akhir. Selalu memberikan semangat dan saling mengingatkan.
15. Teman-teman angkatan 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014 dari jurusan DKV dan seluruh kampus ISI Yogyakarta, yang selalu membantu, bertukar ilmu dan berbagi kebahagiaan bersama baik di kampus dan luar kampus.

16. Teman-teman dari SDN Keputran 1 Yogyakarta, SMPN 2 Kasihan Bantul, SMSR Jogjakarta.
17. Dwik, Narto, Gitra, Ari, Riwo, Nico, Cony, Rosa, Yanuardhi “Tiwuk”, Bilal, Candra, Arga, Desta, Andri, Melita, Ocha, Hana, Odik, Welly, Raka, dan Risky sebagai teman yang telah membantu membangkitkan imajinasi sehingga penulis dapat menggambar seperti sekarang serta telah setia sebagai teman bermain semasa kecil hingga kini.
18. Mbak Berta dan Ayash yang telah membantu dan sedia diwawancarai oleh penulis.
19. Stan Lee pendiri sekaligus komikus Marvel Comics dengan salah satu karya komiknya Spiderman, Akira Toriyama dengan karya komiknya Dragon Ball, dan seluruh komik, film serta acara kartun animasi yang hadir pada tahun 90’an hingga sekarang yang telah banyak sekali memberikan ide, motivasi, *influence*, referensi, dan hiburan bagi penulis untuk mengasah hobinya dalam menggambar.
20. Pak Eko Nugroho dengan karya-karya seninya yang sungguh fenomenal dan luar biasa.
21. Komik Gahar, semua anggota komunitas Tinta Kerink, anak-anak RUSE Alliance, komunitas HotRodiningrat melalui acaranya yang bertajuk Hotrod Weekend Party 2015, Java Adv, dan semua anggota komunitas Barasub yang telah menyajikan, menghardirkan dan memberikan pengalaman baru pada penulis dalam berkarya.
22. Lagu-lagu dari penyayi dan band-band seperti Sleep, Dinosaur Jr., Electric Wizzard, The Shrine, Black Sabbath, Slayer, Iron Maiden, Megadeth, Judas Priest, Motorhead, Gun n Roses, Muse, Deep Purple, Blink 182, Nirvana, Linkin Park, Seringai, Komunal, Godless Symptoms, The Sigit, Taylor Swift, Lana Del Rey, Katty Parry, Momomoyouth, The Chainsmokers, Calvin Harris, Zed serta band dan musisi lainnya yang memotivasi dalam menggambar, mengangkat *mood*, selalu ada dalam *playlist* Winamp dan setia menemani penulis dalam menyusun karya tulis ini.

23. Kucing-kucing peliharaanku yang selalu menghibur penulis dengan tingkah polahnya.
24. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terimakasih.



Yogyakarta, 24 Juli 2016

Penulis

Rimba Ranu W.

DAFTAR ISI

Halaman

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Batasan Lingkup perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	7
F. Metode Perancangan	8
F. Skema Perancangan.....	12

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Tinjauan Komik.....	13
B. Sejarah Komik.....	14
C. Bentuk Komik.....	17
D. Jenis Komik.....	18
E. Format Komik	19
F. Unsur Komik.....	20
G. Cara Pembuatan Komik.....	40
H. Review Komik Tentang Hewan	51
A. Pengertian dan Sejarah Kucing.....	55
B. Pengertian Jenis Kucing.....	57
A. Analisis Data	68
B. Analisis Media.....	71

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif.....	73
B. Strategi Media.....	76
C. Program Media	79
D. Strategi Visual	81
E. Konsep Komik	88

BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

A. Data Visual	101
B. Studi Visual	107
C. Desain Buku Komik.....	118
D. Desain Media Pendukung Komik.....	177

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	182
B. Saran.....	183

DAFTAR PUSTAKA.....	185
LAMPIRAN.....	187

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Kaca Patri.....	14
Gambar 2: Panel.....	20
Gambar 3: Penglihatan Mata Burung.....	22
Gambar 4 : Penglihatan Atas.....	22
Gambar 5 : <i>Low Angle</i>	23
Gambar 6: <i>Eye Level</i>	23
Gambar 7: Penglihatan Mata Katak.....	24
Gambar 8: <i>Close up</i>	25
Gambar 9: <i>Extreme Close Up</i>	25
Gambar 10: <i>Medium Shot</i>	26
Gambar 11: <i>Long Shot</i>	26
Gambar 12: <i>Extreme Long Shot</i>	27
Gambar 13: Parit.....	28
Gambar 14: Balon Kata.....	29
Gambar 15: Balon Ucapan.....	30
Gambar 16: Balon Pikiran.....	31
Gambar 17: <i>Caption</i>	31
Gambar 18: Bunyi Huruf.....	32
Gambar 19: Ilustrasi.....	33
Gambar 20: Cerita.....	35
Gambar 21: <i>Splash</i> Halaman.....	36
Gambar 22: <i>Splash</i> Panel.....	37
Gambar 23: <i>Spalsh</i> Ganda.....	38
Gambar 24: Garis Gerak.....	38
Gambar 25: <i>Symbolia</i>	39
Gambar 26: Kop Komik.....	40
Gambar 27: Komik Wild Life.....	51
Gambar 28: Komik Sentaro.....	52
Gambar 29: Komik Momokan.....	53
Gambar 30: Komik Chii's Sweet Home.....	54
Gambar 31: Kucing Exotic.....	57
Gambar 32: Kucing Korat.....	58
Gambar 33: Kucing Japanese Bobtail.....	59
Gambar 34: Kucing Bengal.....	60
Gambar 35: Kucing Siamese.....	61
Gambar 36: Kucing Brithis Short Hair.....	61
Gambar 37: Kucing Abyssinian.....	62
Gambar 38 : Kucing Turkish Angora.....	63

Gambar 39 : Kucing Maine Coon	63
Gambar 40: Kucing Norwegian forest.....	63
Gambar 41: Kucing Sacred Birman.....	64
Gambar 42: Kucing Somali	65
Gambar 43: Kucing Persia	66
Gambar 44: Kucing Devon Rex	67
Gambar 45: Lay Lay Cat.	82
Gambar 46: Lay Lay Cat	82
Gambar 47: Gravity Falls	83
Gambar 48: Lay Lay Cat	83
Gambar 49: Refrensi Tokoh Ranu.....	102
Gambar 50: Refrensi Tokoh Ranu.....	103
Gambar 51: Refrensi Tokoh Kucing Oren.....	103
Gambar 52: Refrensi Tokoh Kucing Misty	104
Gambar 53: Topi <i>Trucker</i>	105
Gambar 54: Kaos Putih.	105
Gambar 55: <i>Wearpack Jeans</i>	106
Gambar 56: Sepatu <i>Sneakers</i>	106
Gambar 57: <i>Pet Shop</i>	107
Gambar 58: Koran Bekas	107
Gambar 59: Tempat Makan Kucing.....	108
Gambar 60: <i>Travelling Box</i>	108
Gambar 61: Perlengkapan Mandi Kucing.....	109
Gambar 62: Sarung tangan Karet	109
Gambar 63: <i>Litter Box</i>	110
Gambar 64: Kandang Kucing.....	110
Gambar 65: <i>Drinking Kit Nipple</i>	110
Gambar 66: <i>Blower</i>	111
Gambar 67: Pakan Kucing Kering.....	111
Gambar 68: Pakan Kucing Kaleng	112
Gambar 69: Proses Sketsa Wajah Karakter Ranu	113
Gambar 70: Proses Sketsa Kostum Karakter Ranu	114
Gambar 71: Proses Sketsa Tampak Berbagai Sisi Karakter Ranu.....	114
Gambar 72: Proses Sketsa Karakter Kucing Oren.....	115
Gambar 73: Proses Sketsa Karakter Kucing Misty.....	115
Gambar 74: Alur Baca Dalam Komik	116
Gambar 75: Bentuk Balon kata	117
Gambar 76: Desain <i>Packaging</i> Komik.....	178
Gambar 77: Desain Pembatas Buku	179
Gambar 78: Desain Kalung Kucing.....	179
Gambar 79: Desain <i>Sticker</i>	180
Gambar 90: Desain Gantungan Kunci.....	180
Gambar 91: Desain <i>Notes</i>	181

ABSTRAK

Perancangan buku “Komik kucing” komik strip cara merawat kucing ini dihadirkan untuk memberikan informasi mengenai cara merawat kucing peliharaan yang sangat perlu diketahui, karena merawat kucing merupakan hal penting yang wajib dilakukan setelah memutuskan untuk memelihara kucing di rumah. Cara merawat kucing yang baik dan benar adalah dengan cara mengenal karakteristik kucing, perlakukan kucing dengan baik dan memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk hidup. Salah satu contoh kasus yang menggambarkan krisis kepedulian dan keinginan untuk dapat membuat pemula pecinta kucing mengerti sebelum mereka memutuskan untuk memelihara kucing.

Buku mempunyai kelebihan-kelebihan dibandingkan dengan *gadget*. Kelebihan buku antara lain yaitu mengenai konsentrasi, saat membaca buku pikiran tertuju pada bacaan karena konsentrasi pada bacaan tersebut, yang dibaca akan menempel dalam ingatan. Sementara saat membaca buku elektronik dengan gawai, pikiran akan cenderung kurang fokus pada bacaan. Masih banyak kelebihan buku yang lainnya, yang menjadi pasangan buku adalah komik untuk menarik minat pembaca dengan penyampaian gambar-gambar yang menarik sehingga tidak membosankan. Buku komik menjadi media utama dengan media pendukung *packaging*, pembatas buku, *sticker*, kalung kucing dan *notes*.

Kata Kunci : **Buku Komik, Merawat dan Kucing**

ABSTRACT

This design of “Komik Kucing” comic book tutorial how to take care of cats presents to provide information about how to care for a cat is very important to know, because by caring for cats is an important thing that must be done after deciding to keep the cat in the house. The good and true way how to care of a cat is to know the characteristics of the cat, treat cats well and meet their needs as living beings. One of example case that illustrates the crisis of concern for a cat that often rumored to make the emergence of concern and the desire to be able to make novice cat lovers know before they decide to keep the cat.

Books are have many advantages than gadgets. Advantages books, among others are about the concentration, while reading a book, mind focused on reading because of the concentration on the reading, which what is read will stick in the memory. Meanwhile, when reading electronic books with a tablet, the mind will tend to focus less on reading. There are still many other advantages of the book, which became a pair is a comic book to enthusiasts to attract readers by presenting images that attract so not to be boring. Comic books became a major media with supporting media like a packaging, bookmarks, sticker, cat necklace and notes.

Keywords: *Comic Books, Tutorials and Cats*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak bisa dipungkiri bahwa kucing merupakan salah satu jenis hewan peliharaan terpopuler di dunia yang paling banyak dipelihara oleh manusia. Memelihara kucing bagi seorang muslim pun bukanlah merupakan sesuatu yang diharamkan dan dilarang karena kucing tidaklah najis. Sesungguhnya kucing merupakan hewan yang sering kita jumpai dan berada di sekeliling kita (HR. AT-Tirmidzi, Abu Daud, An Nasa'I. Ibnu Majah, Ad Darimi, Ahmad, Malik, Syaikh Abani.dalam Irwa'ul Gholil no.173). Bahkan dikisahkan dalam sebuah riwayat, nabi Muhammad SAW pun memiliki peliharaan seekor kucing yang bernama Mueeza. Kucing merupakan binatang peliharaan yang sangat menyenangkan, menggemaskan dan supaya tetap menjadi hewan peliharaan yang menyenangkan, maka harus mengetahui cara merawat kucing dengan baik. Kucing peliharaan berbeda dengan kucing liar yang dapat bertahan hidup secara alami. Seandainya mencari kucing yang sesuai untuk dijadikan hewan peliharaan, mungkin akan menghadapi sedikit kesulitan membuat pilihan, sebab kini terdapat kira-kira 40 spesies kucing dan lebih kurang 500 jenis kucing yang berlainan. Secara umum kucing dikelompokkan dalam empat kelompok utama, kucing berbulu panjang, kucing berbulu pendek, kucing berbulu siam dan kucing berbulu pendek asing,

Rata-rata kucing berbulu panjang seperti kucing Persia lebih populer karena bulunya yang cantik dan saat ini ada tiga jenis kucing yang sedang menjadi primadona yaitu Kucing Persia, Kucing Bengal dan Kucing Himalaya. Setelah berhasil memutuskan memilih kucing yang tepat untuk dipelihara, sejalan dengan itu pula juga akan dibingungkan lagi dengan bagaimana cara merawat kucing yang dipilih itu. Cara merawat kucing tidak begitu sulit, jika ingin berusaha pasti bisa. Kadang-kadang karena ketidaktahuan serta ditunjang dengan sifat malas dalam belajar dan membaca buku petunjuk mengenai cara-cara merawat kucing saja hingga itu terasa

sulit. Cara merawat kucing peliharaan sangat perlu diketahui, karena merawat kucing merupakan hal penting yang wajib dilakukan setelah memutuskan untuk memelihara kucing di rumah. Cara merawat kucing yang baik dan benar adalah dengan cara mengenal karakteristik kucing, perlakukan kucing dengan baik dan memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk hidup. Kejadian yang terjadi di masyarakat tidak seperti yang diinginkan, ada beberapa permasalahan di masyarakat mengenai krisis kepedulian terhadap kucing.

Salah satu contoh kasus yang menggambarkan krisis kepedulian terhadap kucing, dalam surat kabar harian Tribun Jogja pada hari Minggu tanggal 24 Januari 2016 halaman 12 menceritakan belakangan sering didapati atau menjumpai isi tong sampah berserakan kemana-mana atau kotoran dan bau dari bekas kencing hewan liar, bisa jadi ini adalah kelakuan seekor kucing liar tak bertuan atau kucing tetangga yang tidak terurus. Hal ini tentu saja membuat kesal karena harus membersihkan kembali sampah yang berserakan dan kotoran kucing yang menimbulkan bau. Tapi hal ini perlu juga dipikirkan solusinya agar kucing tersebut tak melakukan perbuatan mengacak-acak sampah lagi, karena perilaku kucing itu juga hasil buah ketidakpedulian dari manusia sekitarnya. Manusia berandil besar dalam menyebabkan kucing-kucing tersebut berperilaku liar. Salah satunya juga diakibatkan oleh mereka yang mengaku *cat lovers* ternyata hanya sekedar mengejar bisnis jual beli kucing semata, tanpa memperhatikan akibat yang ditimbulkan. Mereka asal-asalan saja memperlakukan kucing-kucing yang mereka jual, baik *domestic* maupun kucing ras. Akibatnya, ketika yang punya kucing sudah bosan, akan begitu saja dan seenaknya memelihara dan tak jarang lalu membuang kucingnya. Sementara kepedulian manusia berkurang terhadap kucing, kucing-kucing ini akan terus bertambah jumlahnya dan dengan hidup kekurangan, karena kucing betina mampu beranak empat kali dalam setahun. Jadi jika mereka beranak pinak dalam dua tahun saja bisa 70 ekor, ini yang menjadikan *over* populasi. Di satu sisi meledaknya populasi kucing ini tidak didukung dengan adanya lahan beburu yang semakin sempit terdesak

manusia serta makanan alami mereka seperti tikus, serangga dan ular yang juga semakin berkurang.

Sehingga kucing mau tidak mau harus mengais makanan di jalanan dengan cara mengacak-acak tong sampah untuk bertahan hidup. Jika saja, lebih banyak lagi orang peduli dengan kucing yang dipeliharanya atau kucing liar di sekelilingnya, maka kejadian yang tak mengenakan seperti kucing menagacak-acak sampah tersebut mungkin bisa diminimalisir. Disamping masalah kucing yang mengacak-acak tong sampah tadi, kita sebagai manusia juga dihadapkan dengan dampak lain dari ketidakpedulian kita terhadap kucing liar, yakni penyakit atau virus yang mereka bawa, karena kucing liar tidak bisa dipungkiri sering sekali mudah untuk terjangkiti virus berbahaya seperti toksoplasma. Sehingga membuat kucing liar ini membawa protozoa virus toksoplasma yakni makanan serta lingkungannya yang tak sehat. Ada baiknya mulai sekarang untuk peduli terhadap kucing, baik kucing domestik maupun kucing ras dengan memperhatikan kelayakan hidupnya. Kepedulian manusia terhadap kucing diharapkan mampu mengurangi perilaku kucing mencari makan seadanya yang berujung dianggap mengganggu serta penyebaran penyakit dan virus dari kucing yang sakit.

Berangkat dari permasalahan besar tersebut, dirasa perlu adanya solusi pemecahan masalah dan komiklah yang dipilih oleh penulis untuk memecahkan solusi tersebut karena komik merupakan salah satu media komunikasi yang cukup populer bagi masyarakat Indonesia. Media ini sendiri masuk ke Indonesia pada awal abad 20-an melalui media cetak. Seperti salah satu contohnya surat kabar berbahasa Belanda *De Java Bode* dan *I'Orient* yang menampilkan sisipan komik-komik ciptaan komikus luar, yakni *Flippie Flink* dan *Flash Gordon*. Hingga kemudian pada tahun 1931 munculah komik strip *Put On* yang dimuat dalam surat kabar *Sin Po*. Komik strip *Put On* sendiri konon disebut-sebut merupakan komik buatan orang Indonesia pertama kali. Komik tersebut diciptakan oleh Kho Hwang Gie yang merupakan peranakan Tiong Hoa dan komik ini pun mengisahkan keseharian

seorang peranakan Tiong Hoa yang jenaka. Komik strip ini dianggap sukses karena mampu bertahan lama (Bonneff, 1998: 19).

Hal yang perlu diketahui komik menurut F. Lacassin bahwa komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena menggabungkan gambar dengan teks. Komik berbeda dengan karya lain yang mirip, yaitu cergam dan sinema (Bonneff, 1998: 4). Genre yang komik tawarkan pun juga bermacam-macam. Belakangan dunia digital kini semakin pesat berkembang. Lewat lahirnya bermacam *gadget* mulai dari telpon pintar berbasis android hingga *tablet* atau gawai canggih penyedia berbagai aplikasi dan hampir seluruh orang di dunia mempunyainya. Fakta inilah yang membuat mulai tergesernya peran buku dan media cetak sebagai sumber ilmu pengetahuan. Tapi ada beberapa pendapat orang bahwa *gadget* atau gawai tidaklah praktis, selain perlunya pulsa, koneksi internet dan listrik *gadget* juga sangat rentan rusak terkena virus sehingga bila sudah terkena virus data didalamnya bisa hilang. Berbeda dengan buku, bila penyimpanannya benar buku bisa bertahan lama.

Buku mempunyai kelebihan-kelebihan dibandingkan dengan *gadget* seperti yang dilansir pada artikel media cetak koran Kompas, minggu 22 November 2015. Kelebihan buku antara lain yaitu mengenai konsentrasi, saat membaca buku, pikiran tertuju pada bacaan karena konsentrasi pada bacaan tersebut, yang dibaca akan menempel dalam ingatan. Sementara saat membaca buku elektronik dengan gawai, pikiran akan cenderung kurang fokus pada bacaan. Pikiran sering melompat-lompat karena tergoda untuk membuka FB, main *game*, nonton video di Youtube, menjawab *chat* di WA, Line dan BBM. Jika pikiran kurang fokus, cenderung membaca dengan cara melompat-lompat dan sekilas sehingga yang diingat pun hanya sedikit dan tidak lengkap. Mengatur waktu, belajar dengan buku membuat cepat lelah karena mata aktif dan tangan juga aktif membuat catatan-catatan, karena sering merasa lelah, jadi terbiasa mengatur waktu untuk membaca dan istirahat. Belajar dengan buku elektronik membuat keasyikan karena buku elektronik dilengkapi dengan musik, gambar bergerak dan sejumlah *link* interaktif, karena keasyikan

dengan hal-hal yang menyenangkan, jadi sering melalaikan waktu. Kadang-kadang lupa makan, lupa mandi, lupa beribadah bahkan kadang tidak menghiraukan saat seseorang menyapa. Sumber energi juga merupakan salah satu yang dapat memperlihatkan kelebihan buku. Kapan pun dan di mana pun, bisa membaca buku sesuka hati,

Di pelosok desa, di hutan, atau di tempat terpencil sekalipun yang tidak terdapat jaringan sinyal internet provider dan aliran listrik. Asal ada cahaya masih bisa membaca buku yang dibawa. Berbeda dengan gawai, saat baterai habis, sedangkan tempat itu tidak memiliki sumber listrik, tamatlah gawai canggih tersebut. Buku-buku dan artikel di dalamnya pun tak mungkin bisa dibaca lagi. Modal untuk memulai kebiasaan membaca buku, tidak memerlukan modal besar, sementara untuk membaca buku elektronik, tentu saja diperlukan modal yang cukup besar untuk membeli gawai yang canggih serta mengisi pulsa internet. Secara kesehatan juga berbeda, membaca buku dengan jarak yang benar tidak akan mempengaruhi kesehatan mata. Sebaliknya, membaca buku elektronik lewat gawai akan mempengaruhi kesehatan mata kita karena layar gawai memancarkan radiasi. Menyimpan buku hanya memerlukan perawatan sederhana, asal tak diletakan di tempat lembab buku akan tahan lama, adapun menyimpan koleksi buku elektronik dalam gawai memerlukan perawatan khusus, kalau gawai rusak atau terkena virus, buku elektronik bisa-bisa ikut hilang, bahkan tidak bisa dibuka lagi *file*-nya.

Berangkat dari permasalahan-permasalahan besar diatas, penulis merasa perlu adanya solusi pemecahan untuk permasalahan tersebut. Membuat buku komik tutorial yang menarik serta mudah dipahami, menjadi pilihan yang paling tepat bagaimana caranya mengetahui jenis-jenis kucing dan cara merawatnya, sehingga orang yang baru dan masih merasa awam tentang cara perawatan kucing merasa terbantuan dengan adanya buku komik tutorial ini.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam perancangan ini, dan perumusan tersebut adalah bagaimana merancang buku komik panduan yang cocok untuk memahami cara merawat kucing secara detail, menarik dan tidak membosankan bagi kalangan usia 15-30 tahun dan semua jenis kelamin meliputi laki-laki serta perempuan. Kemudian setelah mengenali cara merawat kucing, nantinya bisa diharapkan mampu untuk merawat kucing dengan lebih baik dan benar.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan konsep komik strip berisi pengetahuan tentang bagaimana cara merawat kucing yang mudah dimengerti, dipahami serta menarik untuk dibaca, sehingga membuat orang semakin mau untuk mengadopsi dan merawat kucing. Persoalan kebanyakan orang yang ragu jika akan merawat kucing dikarenakan tidak mengetahui cara merawat kucing dengan baik dan benar. Dan setelah adanya buku "Komik Kucing" komik strip cara merawat kucing ini diharapkan orang yang ingin merawat kucing menjadi tidak ragu lagi.

D. Batasan Lingkup Perancangan

1. Batas pokok bahasan

Perancangan ini hanya terbatas pada ilustrasi tentang kucing berbulu panjang dan pendek, cerita, serta cara perawatan khusus yang musti kita lakukan saat memeliharanya.

2. Batasan visual yang akan dirancang mencakup :

- a. *Packaging* komik
- b. Ilustrasi kucing dan peralatan untuk memeliharanya
- c. Layout komik
- d. Kemasan serta pembatas buku
- e. *Sticker*, buku *notes*, poster, pembatas buku, kalung kucing, dan gantungan kunci.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Diharapkan bagi masyarakat Indonesia dari mulai laki-laki hingga perempuan, dari usia 15-30 tahun yang mulai ingin memelihara dan mengadopsi kucing, tapi belum mengetahui tentang bagaimana seluk-beluk informasi yang menaungi kucing, nantinya setelah dibuatnya komik ini masyarakat yang semula awam akan kucing bisa jadi lebih tahu dan tidak lagi bingung jika harus merawat kucing.

Lalu dalam rangka untuk menumbuhkan minat memelihara, merawat dan mengadopsi kucing sebagai hewan peliharaan, sehingga diharapkan tidak ada lagi kasus penyiksaan serta penelantaran kucing di jalan.

2. Bagi institusi

Menambah referensi karya disain dalam proses pendidikan sehingga dapat memberikan perbandingan gaya disain, terutama komik.

3. Bagi Mahasiswa

Dengan dibuatnya perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan sekaligus pengetahuan mahasiswa tentang cara atau langkah dalam menentukan sekaligus menyusun komik berbasis edukasi yang tepat dan juga dapat menjadikan karya ini sebagai referensi dan inspirasi dalam berkarya mahasiswa lain nantinya. Serta tidak menutup kemungkinan pula untuk mengedukasi mahasiswa penyuka kucing serta yang ingin tahu tentang perihai kucing dan cara perawatannya.

F. Metode Perancangan

1) Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Data lapangan (empiris), wawancara narasumber, dan literatur seperti buku-buku (teori) mengenai hal yang berhubungan langsung dengan cara membuat komik, sejarah tentang komik dari para komikus dan orang yang menyukai komik serta cara pemeliharaan dan perawatan kucing dari para pehobiis, pemelihara serta komunitas pecinta kucing, meliputi cerita seluk beluk dan sejarah tentang kucing.

b. Data Sekunder

Sumber online, seperti blog-blog yang berisikan data-data tentang kucing serta cara merawat kucing itu sendiri.

c. Dokumentasi foto, gambar, maupun video yang mendukung dalam proses membuat komik.

2) Metode Pengumpulan Data

a. Studi literature

Mengumpulkan data yang berkaitan dengan teknik cara membuat komik dan cara merawat kucing dari segi sejarah melalui kliping, buku, majalah, karya ilmiah, internet, video dan sebagainya.

b. Data yang mendukung perancangan ini bisa didapat dari beberapa website resmi maupun tidak resmi di internet.

3) Instrument

a. Smartphone (recorder)

b. Alat gambar, dan alat tulis

c. Komputer, *software*, dan internet

d. Kamera DSLR

e. Scanner

4) Metode analisis data

Memakai Rumus 5W+1H (*What, Why, When, Where, Who, How*)

What: Apa yang akan dibahas dalam komik kucing ini?

yang akan dibahas dalam komik kucing ini, adalah panduan atau tutorial seputar bagaimana cara memelihara kucing yang tampak mudah, namun tetap baik dan benar. Mulai dari cara membawa kucing, memilih pakan, memandikan kucing hingga mengobati kucing jika terserang penyakit.

Why: Mengapa harus buku komik?

karena buku komik masih dianggap sebagai media yang berumur panjang, praktis mudah dibawa dan dibaca dimana saja dan kapan saja, selain itu buku komik juga tergolong gampang juga dalam perawatannya, murah juga jika ditinjau dari sisi ekonomisnya. Selain itu buku komik dapat membuat informasi yang tersaji didalamnya lebih komunikatif sehingga membuatnya mudah melekat dan teringat di otak.

When: Kapan perancangan buku ini dilaksanakan?

Perancangan "Komik Kucing" komik cara merawat kucing ini akan dilaksanakan pada tahun 2016.

Where: Dimana media ini akan dipublikasikan?

media ini akan dipublikasikan di kampus, karena komik ini merupakan bagian dari tuntutan dan kewajiban untuk dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir dalam upaya menempuh gelar sarjana seni.

Tapi tidak menutup kemungkinan juga jika setelah pameran tugas akhir ini selesai buku ini mungkin bisa didapatkan di toko hewan, klinik dokter hewan dan juga komunitas pecinta dan pemerhati

binatang. Karena penulis juga berencana bisa menjembatani para orang yang mungkin masih ragu dalam mengambil keputusan untuk merawat atau mengadopsi kucing tapi terkendala masalah ketidak tahuan soal bagaimana cara merawat kucing dengan baik dan benar. Maka dengan adanya Komik kucing ini diharapkan orang yang ingin merawat dan mengadopsi tadi tidak ragu serta tidak segan lagi dalam mengambil keputusan untuk memelihara kucing.

Who: Siapakah target *audience*-nya?

Target *audience*-nya yang utama adalah semua orang dari semua jenis kelamin, khususnya para pecinta atau hobiis kucing dari berbagai kalangan usia yang ingin mengetahui informasi perihal pemeliharaan dan perawatan kucing. Mulai dari anak muda dari 15 tahun hingga orang tua usia 30 tahun, serta pemelihara kucing dan hobiis kucing, baik yang terbilang masih pemula maupun yang sudah lama memelihara dan merawat kucing.

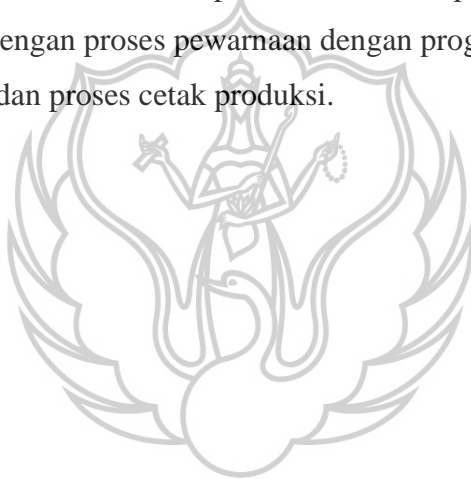
How: Bagaimana cara membuat perancangan ini?

Cara membuatnya adalah dengan mengumpulkan sumber data cara merawat kucing. Mulai dari buku yang memuat informasi seputar cara perawatan kucing maupun dari hasil wawancara dari orang yang tahu tentang bagaimana merawat kucing dengan benar. Lalu kemudian data tersebut diolah serta dipilah dengan cara *men-survey* dan mewawancarai pemelihara kucing. wawancara dan *survey* berisi tentang apa saja persoalan yang sekiranya sering dialami orang saat merawat kucing kedalam bentuk komik yang menarik untuk dibaca dan dipahami.

5) Tahap perancangan

Untuk kelancaran proses perancangan, maka dibutuhkan tahapan yang telah disesuaikan, tahapan tersebut meliputi:

- a. Mempersiapkan semua data yang telah tersusun dan terkumpul rapi untuk dilakukan proses analisis data menggunakan 5W+1H dan untuk analisis medianya sendiri memakai SWOT.
- b. Membuat kerangka tutorial dari buku dan orang yang berpengalaman dalam merawat kucing.
- c. Proses eksekusi, mulai dari tahap uji coba desain dan ilustrasi komik serta mengatur pola cerita.
- d. Tahap sketsa kasar ilustrasi, panelisasi komik, penintaan sketsa kasar dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan dengan program komputer.
- e. Final desain dan proses cetak produksi.



G. Skema Perancangan

